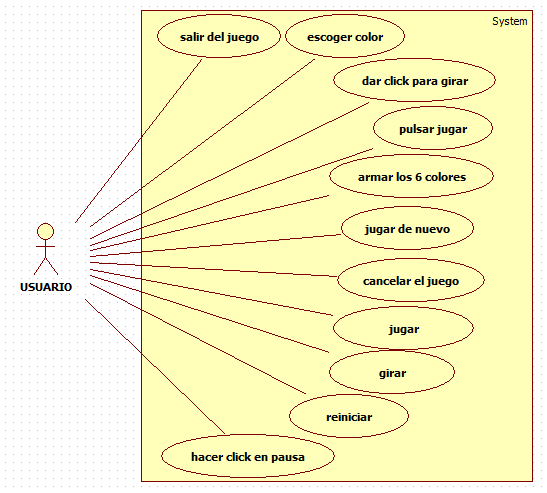
CASOS DE USO DEL JUEGO DE CUBO DE RUBIK



1. Salir del juego: el sistema o software tendrá una opción(botón) que permita salir del juego
2. Escoger color: el sistema permitirá elegir el color que desee al usuario
3. Dar click para girar: el sistema permitirá interactuar al usuario mediante el touchpad o mouse para poder girar el cubo
4. Pulsar jugar: Esta opción(botón) del sistema será el que cargue el juego
5. Armar los 6 colores: al armar los caras del mismo color es sistemas mostrara un mensaje “Gano”
6. Jugar de nuevo: Esta opción del sistema ara que cargue de nuevo el juego

Este casos de uso nos sirve para saber q funciones va tener el juego de cubo de rubik

Es una forma de programar gráficamente